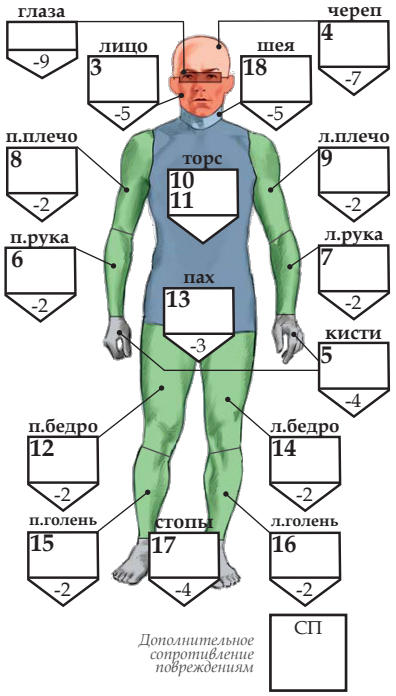
GURPS Fourth Edition

Имя _____ МР _____

Рост _____ Вес _____ Возраст _____

ОЧКИ	всего	
	ост-сь	

СЛ		10	ЕЖ	текущие	2
ЛВ		20	Воля		5
ИН		20	Восп		5
ЗД		10	ЕУ	текущие	3



Дополнительное сопротивление повреждениям

СП

БАЗОВЫЕ

Груз (БГ)	_____	2
Скорость (БС)	_____	5
Передвиж-е (БП)	_____	5
Повреждения	прямые_____	амплитудные_____

БГ = СЛ²/5ф.
БС = (ЗД+ЛВ)/4
БП = целое(БСк)

Уклон. = БС+3
Парир. = (умение/2)+3
Блок = (умение/2)+3

УКЛОН

ПАРИР

БЛОК

Нагрузка		Мод.	Передвижение	
Легкая = 2хБГ		1	БП x 0,8	
Средняя = 3хБГ		2	БП x 0,6	
Тяжелая = 6хБГ		3	БП x 0,4	
Сверх-тяж.= 10хБГ		4	БП x 0,2	

Преимущества и Недостатки

Умения

Наименование | *Атрибут* | *Уровень*

Языки

Говорю	*Пишу*
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]
[ ]	[ ]

Культура и социальное происхождение

[ ]
[ ]
[ ]
[ ]
[ ]

Таблица улучшения умений

Уровень	*Лег*	*Ср*	*Тяж*	*Оч.Тяж*
Атрибут-3	-	-	-	1
Атрибут-2	-	-	1	2
Атрибут-1	-	1	2	4
Атрибут	1	2	4	8
Атрибут+1	2	4	8	12
Атрибут+2	4	8	12	16
Атрибут+3	8	12	16	20
Далее+1	+4	+4	+4	+4

Таблица скорости/дистанции

мод.	*мера*	*мод.*	*мера*
+2	1м	-3	7м
+1	1,5м	-4	10м
0	2м	-5	15м
-1	3м	-6	20м
-2	4,5м	-7	30м

Реакция на персонажа

Внешность
Статус
Репутация

Контактное оружие

	Повр.	*Досяг.*	*Парир.*	*Цена*	*Вес*

Дистанционное оружие

	Повр.	*Точ.*	*Дальн.*	*Сс*	*Бзс*	*СЛ*	*Размер*	*Отдача*	*КЛ*	*Цена*	*Вес*

Текущие эффекты на персонаже

Броня

	СП	*Цена*	*Вес*

Скарб

	Цена	*Вес*

Кошелек

Всего:

Таблица повреждений

СЛ	*Прм*	*Амп*
1	1к-6	1к-5
2	1к-6	1к-5
3	1к-5	1к-4
4	1к-5	1к-4
5	1к-4	1к-3
6	1к-4	1к-3
7	1к-3	1к-2
8	1к-3	1к-2
9	1к-2	1к-1
10	1к-2	1к
11	1к-1	1к+1
12	1к-1	1к+2
13	1к	2к-1
14	1к	2к
15	1к+1	2к+1
16	1к+1	2к+2
17	1к+2	3к-1
18	1к+2	3к
19	2к-1	3к+1
20	2к-1	3к+2
21	2к	4к-1
22	2к	4к
23	2к+1	4к+1
24	2к+1	4к+2
25	2к+2	5к-1
26	2к+2	5к
27	3к-1	5к+1
28	3к-1	5к+1
29	3к	5к+2
30	3к	5к+2

Таблица повреждений от броска

вес	*повр.**
До БГ/8	-2 за кубик
До БГ/4	-1 за кубик
До БГ/2	Прямые
До БГ	+1 за кубик
До БГх2	Прямые
До БГх4	-1/2 за кубик
До БГх8	-1 за кубик

* В основном, прямые повреждения тупого типа

Таблица дистанции метания

вес	*мод.*
0,5 кг	3,5
1 кг	2,5
1,5 кг	2
2 кг	1,5
2,5 кг	1
5 кг	0,8
7,5 кг	0,7
10 кг	0,6
12,5 кг	0,5
15 кг	0,4
20 кг	0,3
25 кг	0,25
30 кг	0,2
40 кг	0,15

Дистанция = мод х СЛ

Таблица скорости/дистанции

мод.	*мера*	*мод.*	*мера*
+14	0,5 см	-1	3 м
+13	0,75 см	-2	4,5 м
+12	1,25 см	-3	7 м
+11	1,75 см	-4	10 м
+10	2,5 см	-5	15 м
+9	3,75 см	-6	20 м
+8	5 см	-7	30 м
+7	7,5 см	-8	45 м
+6	15 см	-9	70 м
+5	30 см	-10	100 м
+4	45 см	-11	150 м
+3	60 см	-12	200 м
+2	1 м	-13	300 м
+1	1,5 м	-14	450 м
0	2 м	-15	700 м

Таблица позиций

Позиция	*Атака*	*Защита*	*Попад.**	*Движение*
Стоя	норма	норма	норма	норма
Пригнув.	-2	норма	-2	2/3
Карачки	-2	-2	-2/-3	1/2
Ползком	-4 В	-3	-4/-7	1/3
Сидя	-2	-2	-2/-3	нет
Лежа	-4/+1	-3	-4/-7	1 м/с

В — атака только вплотную (находясь в одной клетке с целью)
* — мод. попадания по вам контактным/дистанционным оружием

Потеря усталости

Меньше 1/3 ЕУ
Большая усталость. Движение, уклонение и СЛ в половину меньше.

0 ЕУ или меньше
Предобморочное состояние. Нужен бросок Воли для дальнейших действий. Успех — возможно действовать, но за каждую ЕУ теряется ЕЖ. Провал — обморок, пока не восстановятся все ЕУ. Критический провал — нужен бросок ЗД, иначе получаете инфаркт.

-1хЕУ
Падаете без сознания, пока усталость **полностью** не восстановится.

Потеря единиц жизни

Меньше 1/3 ЕЖ
Движение и уклонение в половину меньше.

0 ЕЖ или меньше
Предобморочное состояние. Каждый ход бросок ЗД (с -1 за каждую ЕЖ меньше нуля) что бы не отключиться. Успех - продолжаете действия, но с 1/2 от нормы движения и уклонения. *Исключение:* Если в ход вы ничего не делаете, то проверка не нужна!

-1хЕЖ
Вдобавок в предыдущим эффектам, делается немедленный бросок ЗД против смерти (если провал 1 или 2, то персонаж умирает, но еще не мертв). Если успех, то вы можете действовать согласно пункта выше. Подобная проверка происходит каждый раз, когда вам наносят урон кратный вашему ЗД.

-5хЕЖ — Немедленная смерть!

-10хЕЖ — Физическое уничтожение тела.

Дополнительная игровая информация или личные записи персонажа